Fábrica de Noobs

Desmistificando: tabuleiro *Ouija*

Natanael Antonioli

Abril de 2026

1. SUMÁRIO

2. Com o que estamos lidando? 3

3. Como o espiritualismo se originou? 5

4. O que eram as mesas girantes? 6

5. Como se demonstrou que as mesas giravam por ação humana? 8

6. O que o espiritoscópio mostrou? 10

7. Como as pranchetas surgiram? 12

8. Como percebeu-se que produzimos rabiscos de forma inconsciente? 14

9. Como o tabuleiro *Ouija* surgiu? 17

10. É possível prever movimentos de *Ouija* antes deles ocorrerem? 20

11. Espíritos não poderiam controlar pessoas de forma inconsciente? 22

12. O que experiências pessoais dizem sobre o tabuleiro *Ouija*? 25

13. O que causava movimento no desafio *Charlie Charlie*? 27

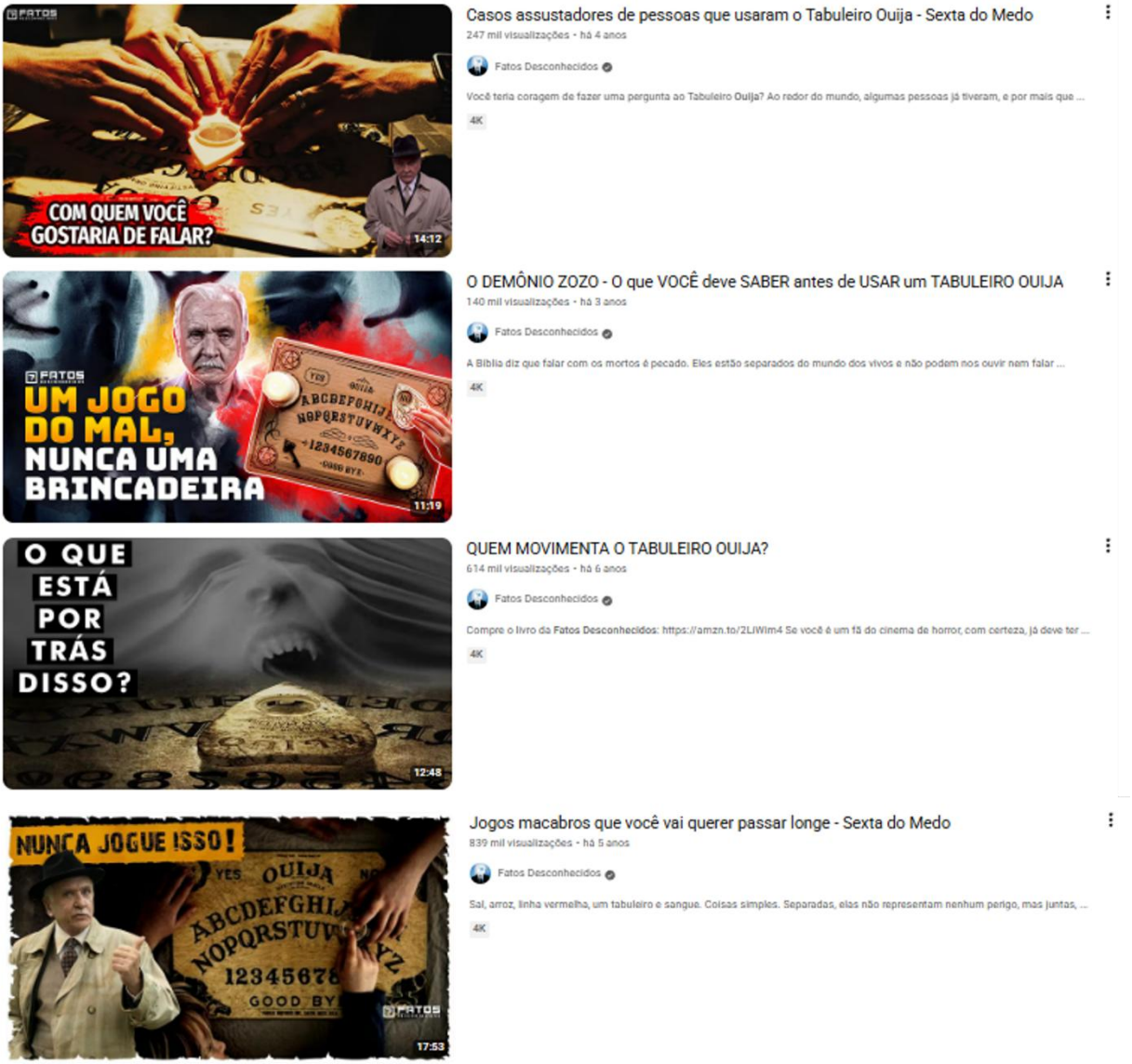
14. Conclusões 29

2. COM O QUE ESTAMOS LIDANDO?

Uma série de equipamentos permite, através da manipulação humana, a suposta comunicação com espíritos e com o Além. Eles incluem o popular tabuleiro *Ouija*, mas também outras ferramentas usadas em círculos místicos ou em brincadeiras populares como pranchetas, copos e lápis, este último no caso do fenômeno viral *Charlie-Charlie*.

A reprodução da história fica por conta dos múltiplos vídeos do canal *Fatos Desconhecidos* (https://www.youtube.com/results?search_query=fatos+desconhecidos+ouija).

Figura 1: postagens da *Fatos Desconhecidos*.


COM QUEM VOCÊ GOSTARIA DE FALAR?
14:12
Casos assustadores de pessoas que usaram o Tabuleiro Ouija - Sexta do Medo
247 mil visualizações • há 4 anos
Fatos Desconhecidos
Você teria coragem de fazer uma pergunta ao Tabuleiro Ouija? Ao redor do mundo, algumas pessoas já tiveram, e por mais que ...
4K
UM JOGO DO MAL, NUNCA UMA BRINCADEIRA
11:19
O DEMÔNIO ZOZO - O que VOCÊ deve SABER antes de USAR um TABULEIRO OUIJA
140 mil visualizações • há 3 anos
Fatos Desconhecidos
A Bíblia diz que falar com os mortos é pecado. Eles estão separados do mundo dos vivos e não podem nos ouvir nem falar ...
4K
O QUE ESTÁ POR TRÁS DISSO?
12:48
QUEM MOVIMENTA O TABULEIRO OUIJA?
614 mil visualizações • há 6 anos
Fatos Desconhecidos
Compre o livro da Fatos Desconhecidos: https://amzn.to/2LiWim4 Se você é um fã do cinema de horror, com certeza, já deve ter ...
4K
NUNCA JOGUE ISSO!
17:53
Jogos macabros que você vai querer passar longe - Sexta do Medo
839 mil visualizações • há 5 anos
Fatos Desconhecidos
Sal, arroz, linha vermelha, um tabuleiro e sangue. Coisas simples. Separadas, elas não representam nenhum perigo, mas juntas, ...
4K

Este vídeo aborda técnicas de comunicação com espíritos que requerem **a interação coletiva ou individual com um instrumento** para produção de mensagens de maneira direta ou indireta.

Isso significa que outras técnicas com o mesmo propósito **serão abordadas em outros vídeos**. Mais especificamente, aparelhos que usam outros meios para obtenção de informações interpretadas como sinais do além serão abordados em outro momento porque envolvem um meio de transmissão com princípios totalmente diferentes, o que inclui a *spiritbox* (através de sinais de rádio e sonoros), aparelhos *Kinect* (que usam programas destinados a reconhecimento de movimento em jogos interativos), óculos de visão noturna (que usam anomalias de temperatura) e medidores elétricos (que usam variações no campo eletromagnético).

Já técnicas que não fazem uso de instrumentos especiais, como a psicografia (na qual um médium escreve mensagens de espíritos com uma caneta) ou a psicofonia (na qual um médium transmite mensagens de espíritos com a própria voz) necessitam de outros critérios para serem falseados, e também receberão um vídeo dedicado.

3. COMO O ESPIRITUALISMO SE ORIGINOU?

No século XVII, Emanuel Swedenborg propôs uma ideia de vida após a morte diferente da defendida no Catolicismo: antes do Céu ou Inferno, **haveria o que fora denominado Mundo Espiritual**, um conjunto de estados intermediários cujas **intenções de uma alma após a morte** (e não um julgamento externo) **determinavam sua posição**.

Nesse estado, espíritos **manteriam forma e personalidade humanas**, mas tinham **suas características mais fundamentais expostas** dada a liberação de restrições físicas. Emanuel alegava ter contato com o Mundo Espiritual e com espíritos, e que Deus **poderia utilizar espíritos para comunicação com o mundo material**.

Já Franz Mesmer, na mesma época, ainda que não tenha trazido contribuições religiosas, **estudou estados de transe**, os quais **poderiam ser induzidos de maneira proposital**, e traziam sensações e percepções diferentes daquelas da vida mundana.

Com base nessas influências – e utilizando as técnicas de Mesmer - Andrew Jackson Davis, no século XIX, entrou em transe e, ditando para um amigo, **produziu uma sistematização das ideias de Emanuel**, denominada *Harmonial Philosophy*.

Uma das primeiras instâncias de comunicação com o mundo espiritual ocorreu com as Irmãs Fox, que, através de sons de batidas, diziam ser capazes de se comunicarem com o espírito de um assassino. Posteriormente, uma delas, Margaret Fox, admitiu que **os sons eram feitos através de estalos nas articulações dos pés**.

Algum tempo depois do fenômeno das Irmãs Fox, uma série de outros métodos de comunicação com o mundo espiritual foi apresentada: quando pessoas em transe interagiam com um mesmo objeto físico (colocando as mãos sobre ele, por exemplo), **esse objeto parecia se mover e transmitir mensagens**.

4. O QUE ERAM AS MESAS GIRANTES?

Um dos primeiros métodos de comunicação com mortos reprodutíveis por pessoas em transe dentro do movimento espiritualista surgiu em meados de 1850, quando pessoas **se sentavam ao redor de uma mesa, colocavam as mãos sobre ela, e a observavam girar**.

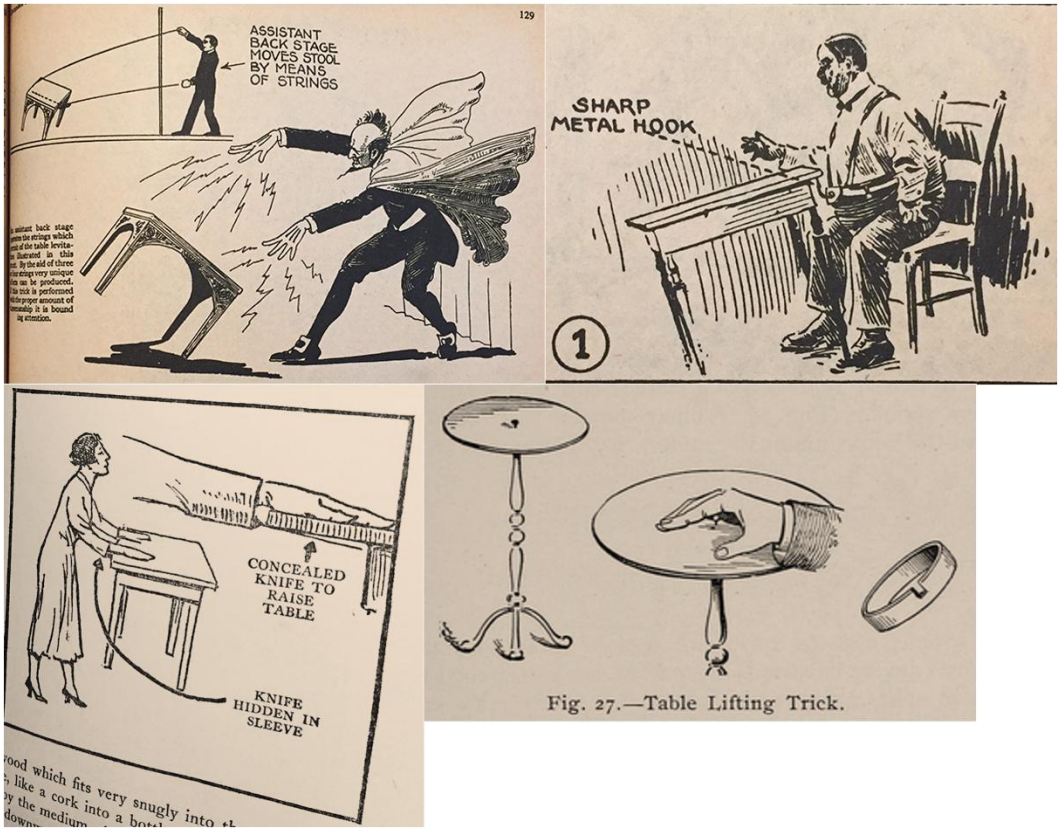
Os participantes poderiam concordar em ângulos específicos para sinalizar mensagens como "sim e "não", bem como **recitar letras do alfabeto e anotar aquelas que faziam a mesa girar quando recitadas**. Assim, mensagens, interpretadas como vindas do mundo espiritual, eram obtidas.

Figura 2: sessão de mesas girantes.

Outros tipos de eventos ocorriam nessas sessões, mas publicações da época (como o livro *Spook Crooks! Exposing the Secrets of the Prophet-eers who Conduct Our Wickedest Industry*), mostraram como tais eventos **eram facilmente feitos através de truques**.

O truque mais famoso, em que a mesa levitava, **era feito através de linhas puxadas por alguém por trás de uma parede**, ou, mais comumente, através de aparatos (como ganchos, facas e protuberâncias) **escondidos na manga do médium e agindo como alavancas para levantar a mesa**.

Figura 3: outros eventos comuns nessas sessões.



5. COMO SE DEMONSTROU QUE AS MESAS GIRAVAM POR AÇÃO HUMANA?

Espiritualistas da época alegavam que **as mesas se moviam primeiro**, de maneira que suas mãos **somente a seguiam** enquanto eram pressionadas apenas para baixo. Ainda assim, alguns, como William Carpenter, sugeriam que a fonte de movimento das mesas poderia ser a mão dos participantes, mesmo que de forma involuntária.

Michael Faraday (https://www.researchgate.net/publication/378502746_A_Careful_Examination_of_All_Kind_of_Phenomena_Methodology_and_Psychical_Research_at_the_End_of_the_Nineteenth_Century) encontrou uma forma de testar essa hipótese: entre a mão dos participantes e a mesa, **uma pilha de cartas de papelão era colocada**, com um preenchimento de cera entre as cartas capaz de **permitir algum deslocamento sem evitar o desmanche da pilha**.

Na primeira versão do experimento, a pilha de cartas era coberta com uma peça de papelão, de forma que os participantes não observariam o resultado. Faraday verificou, porém, que a posição final da pilha indicava que **as mãos haviam se mexido primeiro**.

Figura 4: resultado esperado caso a mesa se mexesse primeiro: as cartas de cima (e a mão) estariam na posição inicial da mesa.

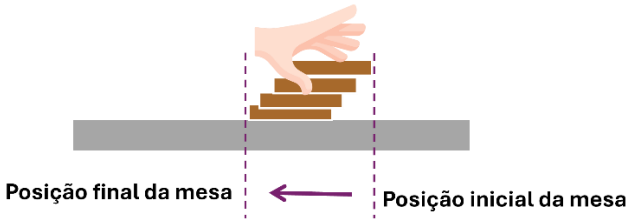
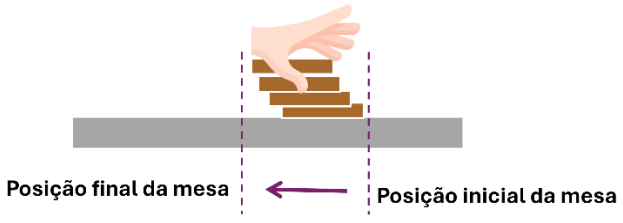


Figura 5: resultado obtido por Faraday, em que as cartas no topo estavam próximas da posição final, indicando que a mão se moveu primeiro.



Faraday, então, propôs outra versão do experimento: agora, um ponteiro de papel estava afixado na carta inferior e na mesa, mas seguia até a carta superior. Um movimento da mesa, para o qual o operador não resistisse, não deveria causar nenhum deslocamento no ponteiro, mas **um movimento do operador, por sua vez, causaria**.

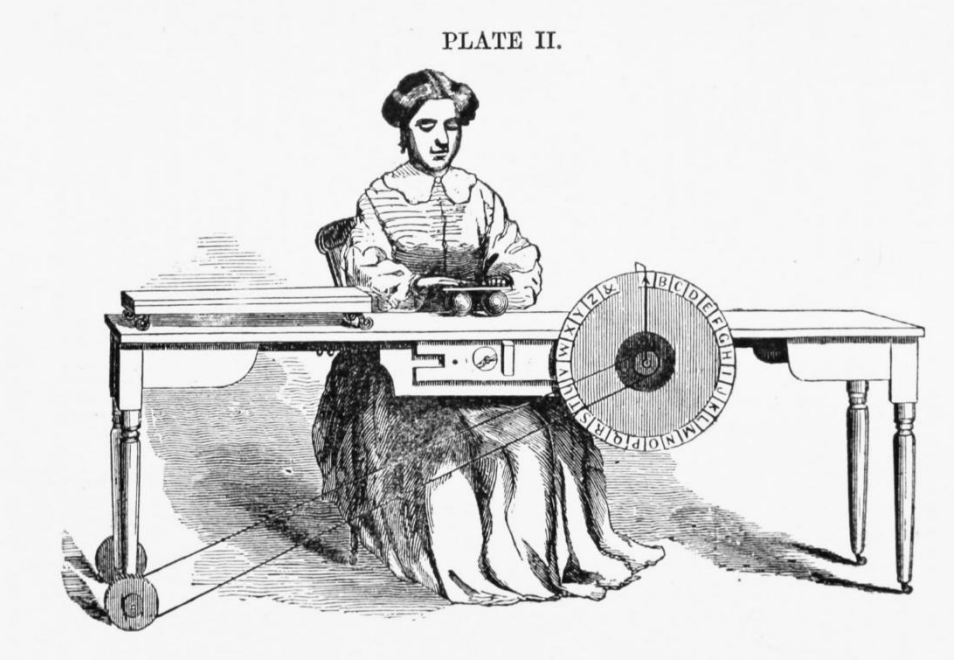
Nessa situação, os operadores rapidamente **percebiam movimentos do ponteiro e, quando isso acontecia, cediam suas ações**. Ao final da sessão, verificou-se que **a mesa praticamente não havia se movido**, o que provava que o movimento da mesa **vinha dos participantes, e não de uma força exótica agindo sobre a mesa**.

6. O QUE O ESPIRITOSCÓPIO MOSTROU?

Apesar de nunca ter sido adotado para uso em sessões espiritualistas, o espiritoscópio foi inventado por Robert Hare em meados de 1850. Hare havia se convertido ao espiritualismo pouco tempo antes e, rival de Faraday, tentava desenvolver um dispositivo que provasse que médiuns humanos eram capazes de produzir mensagens mesmo quando não tinham controle sobre a mensagem produzida.

A ideia de Hare era um sistema no qual o médium operava um conjunto de fios ligados por polias até um disco com um ponteiro, que **girava, indicando letras**. Porém, ao contrário de outras propostas, o ponteiro **não era visível para o médium, mas apenas para o experimentador**.

Figura 6: espiritoscópio.



Um resultado positivo provaria que o médium produz mensagens inteligíveis mesmo quando não enxerga o ponteiro, o que **implicaria em uma capacidade não humana** ainda que os músculos do médium fossem responsáveis pela produção da mensagem. E **isso, de fato, ocorreu**.

Esse experimento, porém, possuía uma falha: o médium e o experimentador **ficavam na mesma sala**, e o experimentador **mantinha contato com o médium para registrar a letra produzida**. Como o sistema de fios e polias era determinístico, em pouco tempo **o médium era capaz de aprender quais movimentos mapeavam para quais letras** através da resposta do experimentador.

Um exemplo parecido é o caso de *Clever Hans*, um cavalo supostamente capaz de realizar operações aritméticas. O treinador propunha uma conta aritmética qualquer (por exemplo, $14 + 10$) e, então, batia as patas no chão um certo número de vezes (nesse caso, por exemplo, 2 para dezenas e 4 para unidades).

Uma comissão investigou as habilidades do cavalo, e descobriu que, quando o cavalo tinha visão do questionador **sua taxa de acerto era de 89**%. Eles eliminaram a possibilidade de sinais propositais sutis quando verificaram que essa taxa **não mudava mesmo com outros questionadores**.

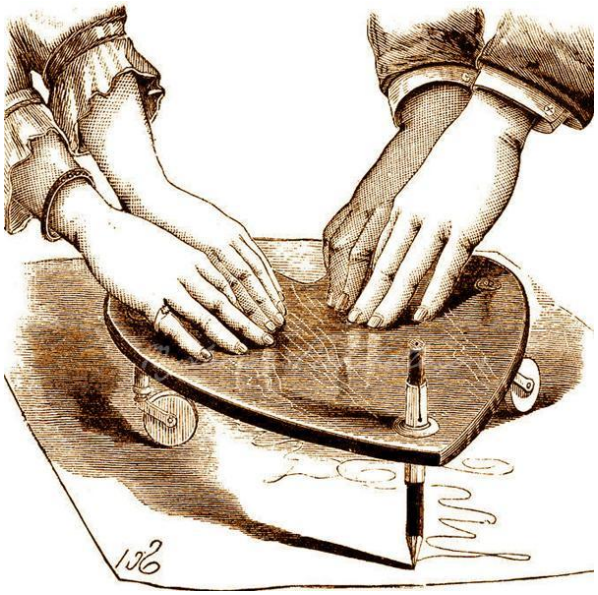
Porém, quando o cavalo não via o questionador ou quando o questionador não sabia a resposta (por exemplo, com operações envolvendo dias da semana), a taxa de acerto de *Clever Hans* **caía para 6%**. Descobriu-se que o cavalo **reconhecia a expressão no rosto do questionador**, a qual mudava quando ele já havia batido a pata no chão no número correto de vezes.

7. COMO AS PRANCHETAS SURGIRAM?

Allan Kardec, durante uma sessão de comunicação em 1853, alegou que uma alternativa mais prática do que as mesas girantes havia sido sugerida por um espírito. Nessa proposta, um lápis seria associado a uma pequena cesta posicionada de cabeça para baixo, de forma que múltiplas pessoas seriam capazes de escrever uma mensagem em conjunto, sem o uso da recitação.

Esse projeto foi aperfeiçoado e, em pouco tempo, um aparato constituído de **uma prancheta de madeira em formato de gota, sustentada por duas rodas e um lápis, foi adotado**. Quando segurada por muitas pessoas, essa prancheta **se movia e escrevia mensagens**, interpretadas como produzidas por espíritos.

Figura 7: prancheta.



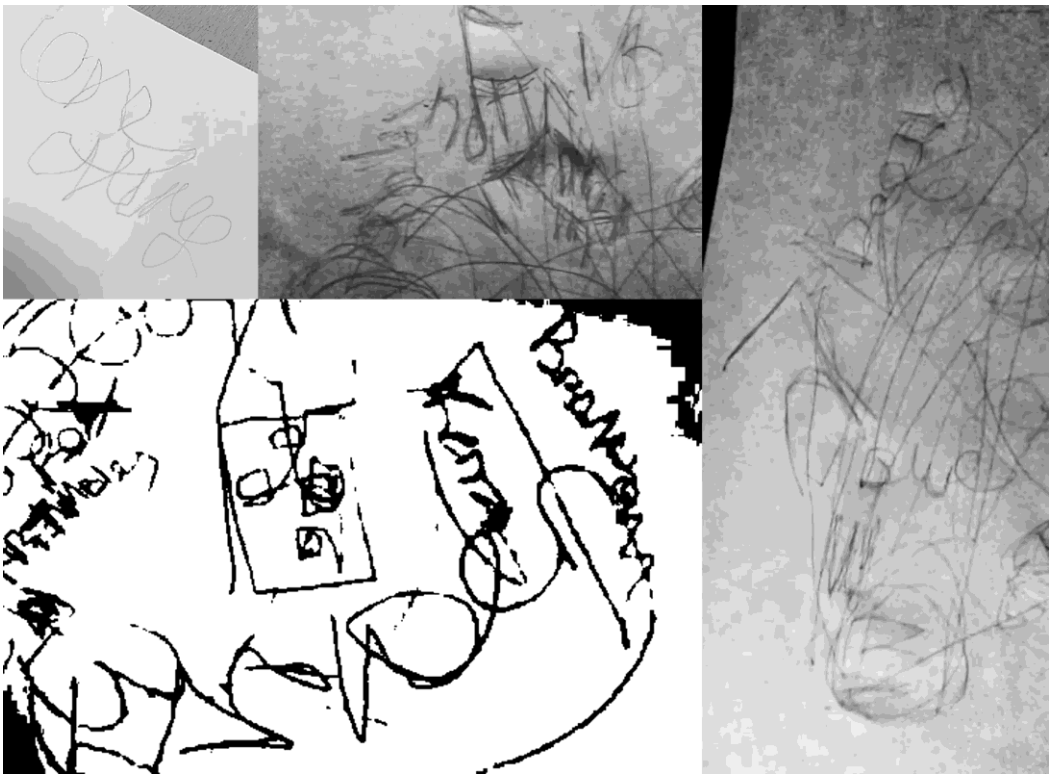
Incialmente, pranchetas **eram produzidas por oficinas pequenas**. A maioria das sessões ainda era conduzida por médiuns, que guiavam a prática com mesas girantes, pranchetas ou alegavam uma comunicação direta com espíritos e muitos, até mesmo, **alertavam sobre possíveis perigos de uma comunicação individual**.

As pranchetas foram trazidas para os Estados Unidos em 1858 por Robert Dale Owen, que trouxe vários exemplares usados em círculos espiritualistas em Paris. Os objetos tiveram boa recepção nos Estados Unidos e, após uma publicação da revista britânica *Once a Week*, se tornaram mais populares também na Europa.

Em 1868, sabe-se que **dezenas de livrarias e produtoras de brinquedos vendiam tais pranchetas** tanto na América quanto na Europa, que agora eram utilizadas **também em sessões privadas**, operadas por leigos.

Os rabiscos produzidos pelas pranchetas eram, e ainda são (conforme vistos em múltiplas instâncias, como em https://www.facebook.com/watch/?v=759697979720853, https://www.youtube.com/watch?v=n-Rjz-Q5mLU e https://www.youtube.com/watch?v=X9dzqb51t48) **marginalmente compreensíveis**, e **totalmente distantes de texto inteligível**.

Figura 8: textos produzidos por pranchetas.

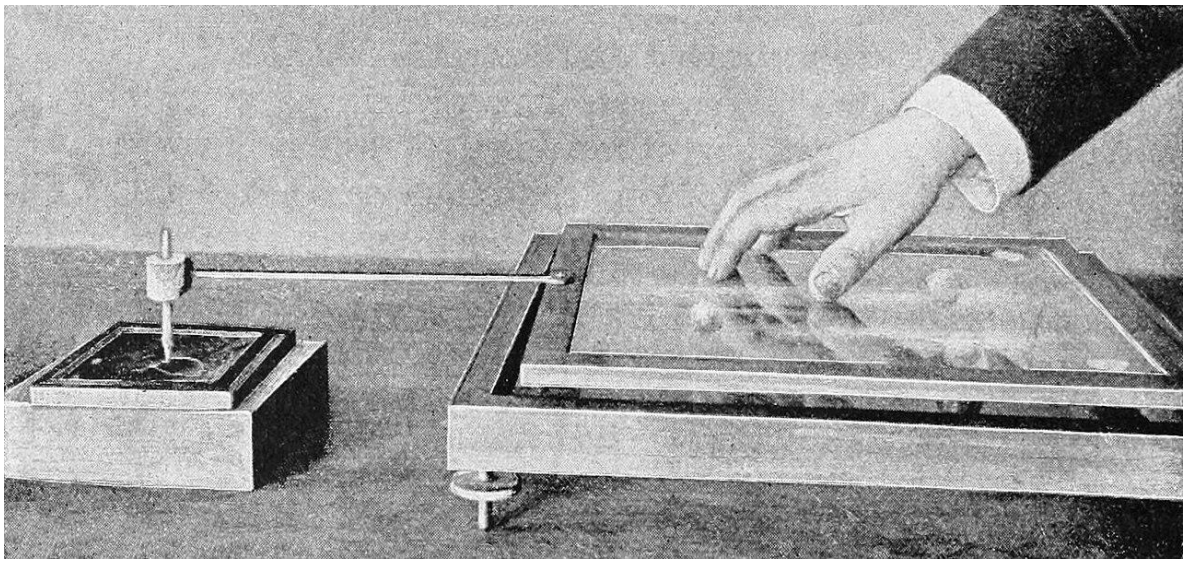


8. COMO PERCEBEU-SE QUE PRODUZIMOS RABISCOS DE FORMA INCONSCIENTE?

O fato de que a maioria dos rabiscos são indistinguíveis de movimentos produzidos aleatoriamente indica que parte da interpretação de mensagens produzidas com a paleta **é simplesmente resultado de pareidolia**, em que pessoas **tendem a encontrar significados em distribuições aleatórias de elementos**, como nuvens ou formações rochosas.

Porém, Joseph Jastrow, no século XIX, expandiu a pesquisa sobre o quanto esses rabiscos podem ser influenciados pelo efeito ideomotor já observado nas mesas girantes. Ele **desenvolveu o automatógrafo**, constituído de **uma placa de vidro com três pés giratórios de latão afixados**, os quais possuem liberdade de se mover sobre uma plataforma. Essa placa, por sua vez, está conectada a uma haste com uma caneta em sua ponta, que **registra os movimentos produzidos em outra superfície** (https://archive.org/details/factfableinpsych01jast/page/318/mode/2up?q=automatograph).

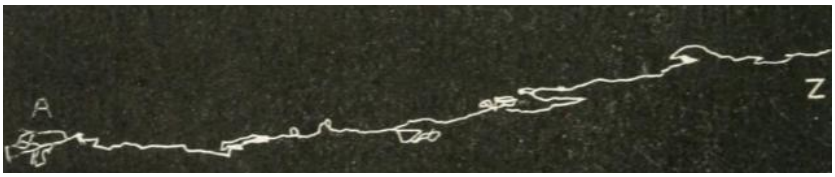
Figura 9: automatógrafo.



Nos experimentos conduzidos com o automatógrafo, a cobaia é instruída a manter sua mão sobre a placa de vidro, mas **evitar qualquer pensamento sobre seu braço ou sobre movimentos realizados nele** enquanto realiza algum tipo de tarefa intelectual. A cobaia e o experimentador **não têm qualquer visão do resultado da escrita.**

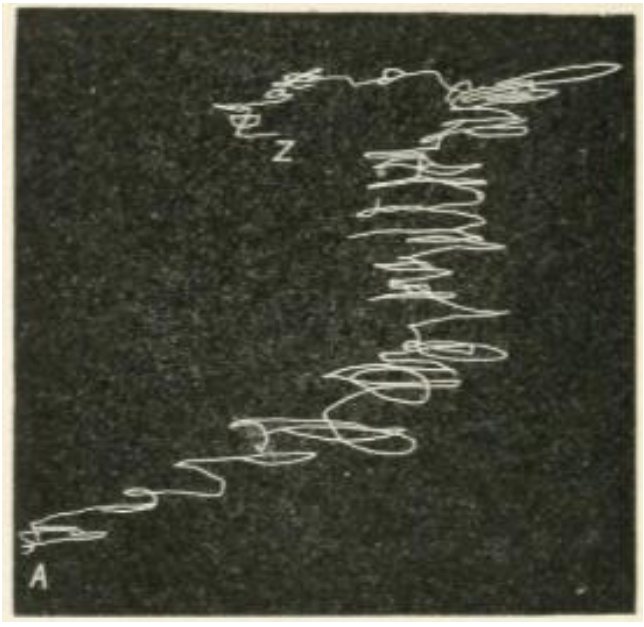
Uma dessas tarefas envolvia observar a parede da sala e, partindo do ponto A até o ponto Z, nomear as cores dos objetos vistos. Verificou-se que os movimentos registrados **seguiam uma sequência fixa**, que **correspondia com percurso visual realizado pelos olhos na parede**.

Figura 10: movimento durante inspeção da parede.



Já quando a tarefa era contar oscilações de um pêndulo, verificou-se uma movimentação vertical entre o ponto inicial e final, mas **também um movimento de ida e volta** que **coincidia com as idas e voltas do pêndulo**.

Figura 11: movimento durante contagem do pêndulo.



Em outra tarefa, vários objetos são apresentados à cobaia e ela é solicitada a escondê-los na sala. Depois, os objetos são mencionados, e verifica-se que **há correlação entre a direção indicada pelo automatógrafo e o local onde o objeto foi escondido**.

Figura 12: movimento ao pensar em um local para esconderijo.

Como a maioria das cobaias **se surpreendia com os resultados**, foi possível constatar que esses movimentos **não eram feitos de forma consciente**. Assim, fica fácil perceber que rabiscos produzidos com uma prancheta, além de ruído, **trazem informações sobre o estado psicológico inconsciente dos participantes**.

9. COMO O TABULEIRO *OUIJA* SURGIU?

Os instrumentos abordados até aqui permitiam comunicação com mortos, e o fim da Guerra Civil nos Estados Unidos, em 1865, produziu mortos suficientes para que muitos médiuns começassem negócios nos quais **pessoas poderiam conversar com seus entes queridos perdidos**.

Porém, mesas girantes requeriam sessões relativamente demoradas, e pranchetas produziam rabiscos cuja interpretação era mais subjetiva. Nesse contexto, muitos espiritualistas utilizavam tábuas com letras, sobre a qual **um objeto deslizava para soletrar uma mensagem**.

Nessa época, essas práticas **não possuíam um significado tão atrelado à religião quanto no presente**, e havia certa demanda para reproduzi-las em casa. Um projeto, desenvolvimento por Charles Kennard (da *Kennard Novelty Company*), envolvia **uma tábua com letras, números e um marcador**, mas **era rejeitado em escritórios de patentes**.

Porém, Helen Peters Nosworthy, uma espiritualista cuja irmã, Mary, **era casada com Elijah Bond, parceiro de negócios de Charles**, se interessou pelo aparato. Os quatro se reuniram para decidir por um nome comercialmente interessante e fizeram essa pergunta para a tábua, que respondeu "*O-U-I-J-A*" e, para seu significado, soletrou "*G-O-O-D-L-U-C-K*".

A parente foi registrada (https://media.sott.net/Ouija_Board_Patent.pdf) **como um jogo ou brinquedo**, que permitia que duas ou mais pessoas **fizessem perguntas de qualquer tipo** e obtivessem respostas ao colocar a mão no indicador.

Figura 13: trecho da patente, ao lado de imagem do tabuleiro e do indicador.

form a part of this specification.

My invention relates to improvements in toys orgames, which I designate as an "Ouija or Egyptian luck-board;" and the objects of the invention are to produce a toy or game by which two or more persons can amuse themselves by asking questions of any kind and having them answered by the device used and operated by the touch of the hand, so that the answers are designated by letters on a board.

Fig. 1.

YES NO

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

& 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Good bye.

Fig. 2.

O tabuleiro *Ouija* era, inicialmente, **anunciado como um jogo de propósito geral**, que **poderia servir para responder perguntas sobre o passado, presente e futuro** de maneira surpreendentemente precisa através **da conexão entre o conhecido e o desconhecido**, um fenômeno que mereceria investigação científica.

Figura 14: anúncio do tabuleiro.

GAMES
YES
NO
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
123456789
GOOD BYE
"OUIJA."
(TRADE-MARK.)
PRONOUNCED WE-JA.
PATENTED 1890.
The Egyptian Luck-Board.
A TALKING-BOARD.
Most Wonderful Invention of the 19th Century.
THE "Ouija" is without doubt the most interesting, remarkable, and mysterious production of the Nineteenth Century. Its operations are always interesting and frequently invaluable, answering, as it does, questions concerning the past, present, and future, with marvellous accuracy. It furnishes never-failing amusement and recreation for all classes, while for the scientific or thoughtful its mysterious movements invite the most careful research and investigation,—apparently forming the link which unites the known with the unknown, the material with the immaterial. It forces upon us the conviction that a great truth was contained in the statement of the Danish Prince: "There are more things in heaven and earth, Horatio, than were ever dreamed of in thy philosophy!"

A depender do público-alvo, alguns anúncios associavam o tabuleiro com **comunicação com mortos, animação de festas, mistério ou, até mesmo, conexão com interesses românticos**.

Figura 15: anúncios antigos do tabuleiro.

Famous Ouija Board
YES
NO
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
123456789
GOOD BYE
37N2307 Large Ouija or Egyptian Luck Board. Intensely interesting. Is said to answer all questions of the past, present and future with accuracy. It furnishes never failing amusement. Full instructions for operating are included. Board, 15x22 inches. Regular retail price, $1.00. Shpg. weight, 2½ pounds.
Price, each $1.09

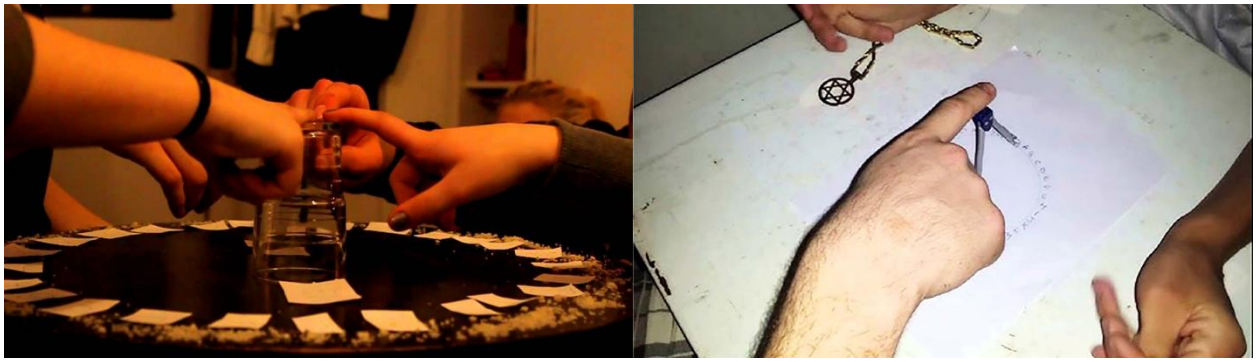
O tabuleiro *Ouija* passou a sofrer certa rejeição por parte de grupos religiosos por volta de 1920, algo que **se intensificou nas décadas de 50 e 60 com o surgimento de novos movimentos ocultistas**.

A associação definitiva, porém, surgiu na década de 70, quando o filme *O Exorcista*, de 1973, mostra um tabuleiro *Ouija* como **fonte de um contato aparentemente inofensivo com o além**, mas que **se mostra uma possessão demoníaca**.

Figura 16: cena de *O Exorcista*.

Com a popularização dessa técnica, outras variações surgiram que se valem do mesmo princípio. Uma delas é o jogo do copo, que se **resume a uma reprodução de um tabuleiro *Ouija* com materiais caseiros, como etiquetas e copos**. Em contexto escolar, onde copos e etiquetas não são simples de organizar, **um compasso e uma folha de papel eram utilizados no lugar**.

Figura 17: jogo do copo e do compasso.



10. É POSSÍVEL PREVER MOVIMENTOS DE *OUIJA* ANTES DELES OCORREREM?

Tendo em vista o que já sabemos sobre mesas girantes e pranchetas, parece razoável concluir que tabuleiros *Ouija* **também são afetados pelo efeito ideomotor**, e que o mesmo **se aplica para o copo** (efetivamente, um tabuleiro *Ouija* com outros materiais) e **para o compasso** (já que se pode controlar a rotação do compasso com os dedos). Porém, como a popularidade dos tabuleiros *Ouija* se estendeu muito além dos demais aparatos, muitos experimentos os estudaram com tecnologias que não existiam nos séculos XIX e XX.

O mais surpreendente deles ocorreu em 2018 (https://link.springer.com/article/10.1007/s11097-018-9585-8), quando pares de usuários de um tabuleiro *Ouija* operaram o instrumento **enquanto seus olhos eram rastreados por uma câmera**.

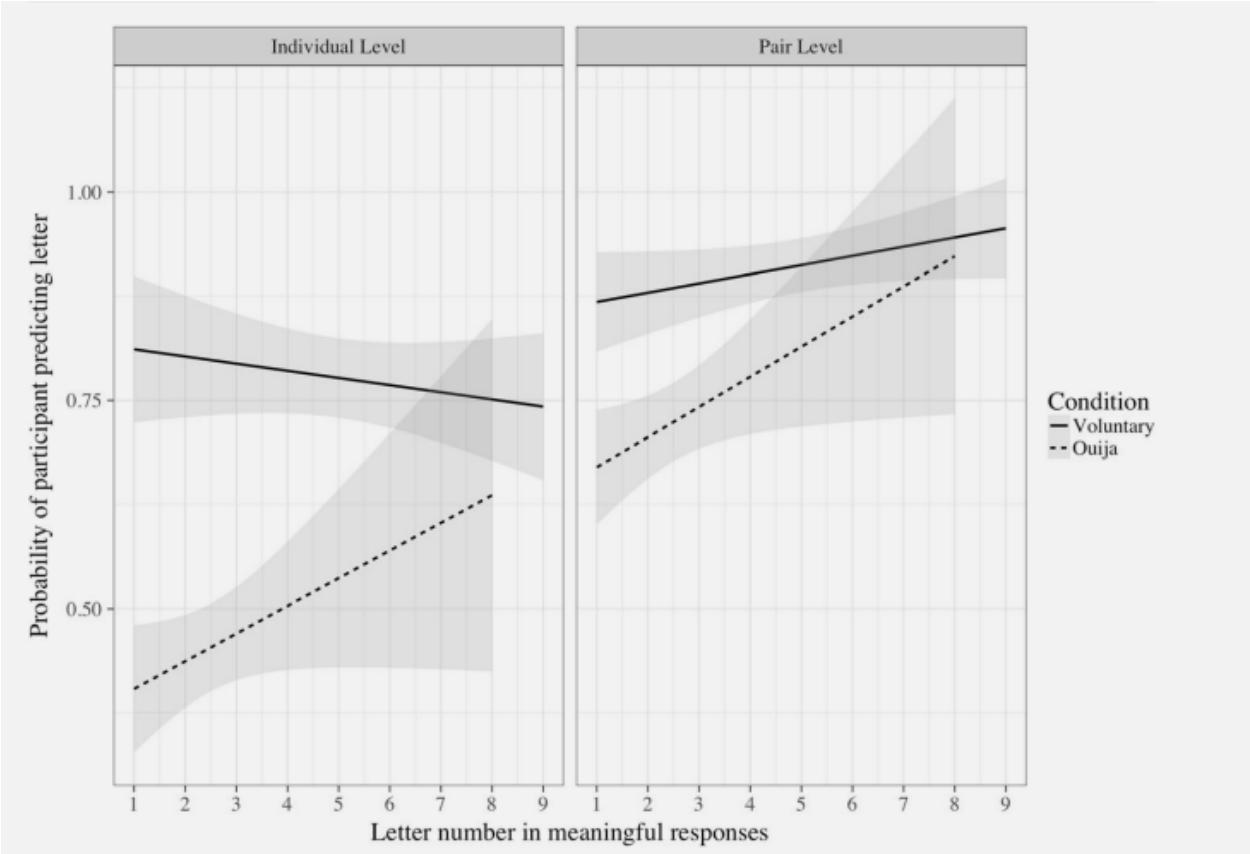
Figura 18: montagem experimental.

Esse estudo utilizou um controle no qual usuários individuais e duplas eram orientados a usar o tabuleiro *Ouija* para soletrar a palavra *B-A-L-T-I-M-O-R-E*, e, então, verificou o quão bem o algoritmo de rastreio ocular funcionava para prever a direção da próxima letra. Em seguida, pediu que usuários individuais e duplas usassem o tabuleiro para responder perguntas da forma que genuinamente faziam, e então aplicaram o mesmo algoritmo.

Verificou-se que o sucesso do algoritmo **sempre aumenta conforme a palavra se torna mais longa** e que, com pares e palavras com mais de 3 letras, o algoritmo **chega a ter mais sucesso do que com uma única pessoa movendo o indicador propositalmente**.

Em outras palavras, é possível perceber que o movimento das mãos começa de maneira **aparentemente aleatória e desatrelada do movimento dos olhos**, mas, conforme uma palavra mais longa é produzida, o movimento dos olhos permite, com certa precisão, **prever o movimento das mãos antes que ele de fato ocorra**.

Figura 19: resultados da pesquisa.



11. ESPÍRITOS NÃO PODERIAM CONTROLAR PESSOAS DE FORMA INCONSCIENTE?

Existem demonstrações suficientes para concluirmos que o movimento das mesas girantes, das pranchetas e dos tabuleiros *Ouija* **são causados pelos operadores** e que, apesar de **ocorrerem de forma inconsciente**, **revelam informações significativas**.

Porém, para muitos, isso **não é um impedimento**, afinal, um espírito **poderia manipular uma pessoa para produzir movimentos inconscientes**, capazes de, então, resultar em uma mensagem com significado. Nessa visão, a origem da força tem pouca importância perante o fenômeno observado.

Uma forma bastante simples e intuitiva é testar a coesão das respostas **quando os operadores estão vendados e, opcionalmente, diagramação do tabuleiro é aleatória e desconhecida**, porém evitando o que Hare não percebeu: o operador **não deve ter contado algum com o experimentador**, e a operação, de preferência, deve ser observada de outra sala através de câmeras ou espelhos.

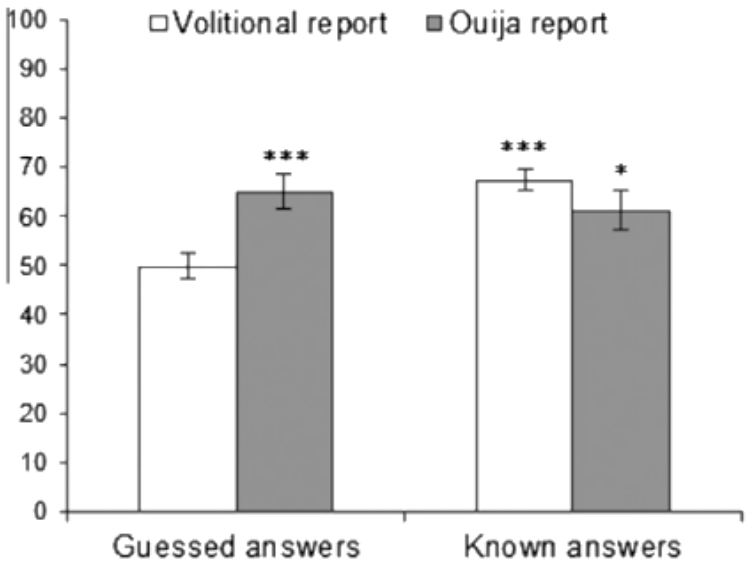
Nessa situação, espera-se que **um espírito seria capaz de mover as mãos do operador até a posição correta**. No entanto, o observado em experimentos do tipo (https://www.youtube.com/watch?v=PRo8TytvIDw e https://www.youtube.com/watch?v=r9P5kuIcURI) **é o oposto**, de maneira que pessoas **produzem mensagens incoerentes compostas por arranjos aleatórios de letras**.

Outro experimento comparou o uso de um tabuleiro *Ouija* com a resposta de questões verbais para perguntas de conhecimentos gerais, como "*Buenos Aires é a capital do Brasil?*" ou "*As Olimpíadas de 2000 foram realizadas em Sydney?*". Aqui, as cobaias responderam 80 questões do tipo, marcando a resposta (sim ou não) e a origem (conhecimento ou palpite) sem qualquer gabarito.

Então, elas receberam 8 questões, selecionadas aleatoriamente, mas respeitando a combinação de três fatores: certo ou errado, resposta sim ou não, e conhecimento ou palpite.

O participante, então, **usou um tabuleiro Ouija para responder a essas questões**, que possuía apenas opções "sim" e "não" ao invés de um tabuleiro tradicional. Verificou-se que, para palpites, a precisão do tabuleiro *Ouija* **foi significativamente maior**, saindo de 50% no caso de respostas conscientes **para 65%**, um número acima do acaso.

Figura 20: resultado do estudo.

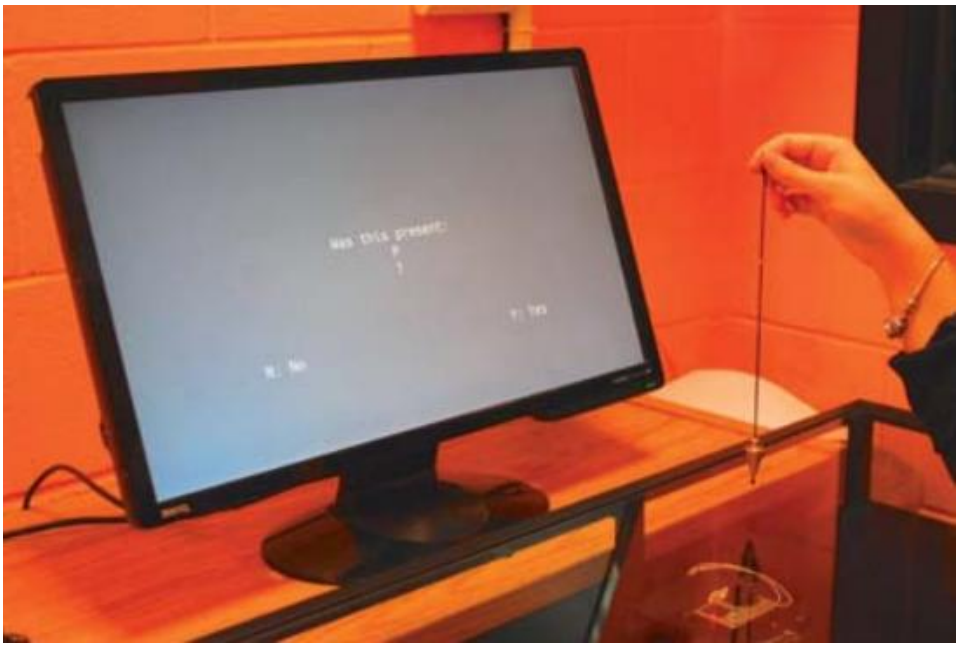


Isso confirma que o tabuleiro *Ouija* – ou o que chamamos de efeito ideomotor – **não é somente produto de movimentos aleatórios**, **mas de ações inconscientes**. Resta, então, saber: seriam esses resultados oriundos de conhecimentos já encontrados, mas esquecidos, ou da influência de espíritos?

Para testar essa afirmação, um artigo usou um pêndulo (https://digitalcommons.chapman.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1082&context=psychology_articles), outra ferramenta de divinação que amplifica movimentos da mão. Porém, ao invés de conhecimentos gerais, o estudo usou algo que **sabidamente é registrado de forma inconsciente através de um mecanismo conhecido.**

Aqui, cobaias visualizaram uma tela de computador que exibia, brevemente, uma série de distratores e, em alguns casos, uma letra em particular. Em seguida, eram questionados tanto verbalmente quanto através do pêndulo se a letra estava presente.

Figura 21: montagem experimental.



A acurácia de ambos foi semelhante, mas verificou-se algo mais importante. Os participantes responderam diversos questionários, e um deles, chamado *Revised Transliminality Scale*, visava mensurar o quão cada participante se considerava capaz de perceber estímulos sutis, como sons, cores e cheiros. Notou-se que **a pontuação do pêndulo tinha correlação com a pontuação nesse questionário**, indicando que as informações de fato **parecem vir da percepção inconsciente da realidade**, e não de uma inteligência não humana.

12. O QUE EXPERIÊNCIAS PESSOAIS DIZEM SOBRE O TABULEIRO *OUIJA*?

Muitos têm experiências pessoais com o tabuleiro *Ouija*, algumas de total fracasso na obtenção de mensagens significativas, outras de mensagens assustadoras e signficiativas, bem como de eventos estranhos ocorrendo de maneira posterior. Ao passo que evidências anedóticas podem motivar uma investigação científica, **é esperado que elas sejam replicadas em ambiente controlado**.

Tabuleiros *Ouija* e variáveis são um ótimo exemplo de experimento fácil de ser replicado e que, justamente por isso, **foram extensamente replicados em ambiente controlado**, o que nos permitiu explicar alguns fenômenos.

Em primeiro lugar, experimentos mostraram que o efeito ideomotor **consegue produzir informações conhecidas pelos operadores**, mas isso não é nenhuma surpresa quando consideramos que **operadores movem o indicador** e **perdem a capacidade de produzir resultados significativos quando são vendados**.

Já no quesito de informações privilegiadas e desconhecidas pelos operadores, é importante diferenciar entre informações de fato privilegiadas, e **informações que são apenas aparentemente privilegiadas**, como aquelas que vêm do inconsciente através da percepção de estímulos e eventos sutis, esquecidos pela parte consciente – o efeito ideomotor **consegue resgatar essas percepções com algum sucesso**.

Por outro lado, pessoas **não parecem ser capazes de usar tabuleiros *Ouija* para obter informações de fato inacessíveis**, como o conteúdo de envelopes lacrados ou números aleatórios que ainda serão sorteados. Algumas pessoas, no entanto, reportam experiências bem sucedidas envolvendo o tabuleiro *Ouija* ou sessões que o utilizam junto de outra forma de divinação.

Aqui, é importante lembrar que muitos dos místicos que guiam essas sessões são, sem o auxílio de qualquer influência paranormal, **ótimos conselheiros em âmbitos sociais**, uma

vez que acumulam décadas de experiência lidando com pessoas que lhes trazem as mais diversas aflições – logo, as respostas obtidas nessas sessões **são fruto de bons conselhos produzidos por um ser humano**, não por um espírito.

Isso é especialmente válido com conselhos para o futuro de eventos **cujo resultado depende de ações individuais**, como relacionamentos românticos, decisões de carreira e aquisições patrimoniais. Seja de forma consciente ou inconsciente, o operador de um tabuleiro *Ouija* **pode produzir respostas de acordo com seu conhecimento prévio**.

Há, então, as alegações sobre eventos sobrenaturais ocorrendo após o uso de um tabuleiro *Ouija*. Excluindo mentiras e exageros, sabemos que viés de confirmação é suficiente para que eventos considerados anômalos **sejam percebidos com mais frequência quando a testemunha os teme**.

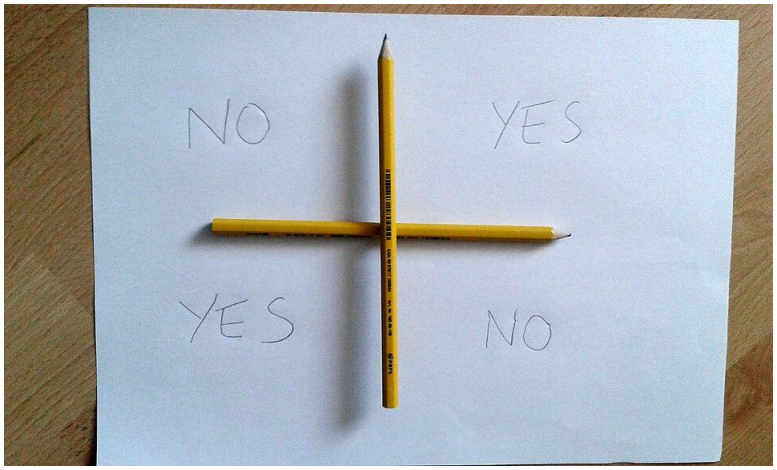
Assim, se já existe uma crença prévia sobre o funcionamento ou o perigo do tabuleiro *Ouija*, é comum que, após uma sessão, pessoas se tornem **mais atentas para barulhos comuns de residências**, assim, acreditando que a casa se tornou mal-assombrada. O mesmo vale para experiências totalmente subjetivas, como **terrores noturnos, ansiedade ou pânico após uma sessão** – esses eventos dizem mais sobre o que a testemunha crê a respeito do tabuleiro do que sobre o tabuleiro.

Vale lembrar, por fim, que dezenas de sessões com tabuleiro *Ouija* e outras forma de comunicação com mortos **já foram realizadas em ambientes controlados**, e **nenhum deles registrou fenômenos anômalos durante ou após as sessões** – o que torna essa parte da evidência anedótica, até agora, não replicável.

13. O QUE CAUSAVA MOVIMENTO NO DESAFIO *CHARLIE CHARLIE*?

O desafio *Charlie Charlie* se tornou viral em 2015 pela sua simplicidade: bastava produzir uma folha de papel, sobre a qual as palavras "sim" e "não" eram escritas de forma alternada em quatro quadrantes, e posicionar dois lápis sobre eles, um na folha, e um acima do outro lápis.

Figura 22: montagem do desafio.



Na realidade, o movimento do lápis superior é causado por **qualquer força capaz de vencer o atrito existente na superfície de contato entre os dois**. Essa superfície é muito pequena, especialmente em lápis cuja lateral é redonda ou sextavada, o que significa que essa força de atrito **também é muito pequena** e **pode ser vencida por correntes de ar externas ou pela mera respiração dos participantes**.

Ao realizar perguntas, **observa-se movimento dos lápis** e, como as únicas respostas possíveis são "sim" e "não", ambas com 50% de probabilidade, **praticamente qualquer movimento do lápis produz uma resposta válida**, a menos que usuário tente testar conhecimentos gerais ou lógica por parte do espírito invocado – o que raramente acontecia.

Assim, o sucesso da brincadeira se deve não por efeito ideomotor, mas sim pela interpretação, com viés de confirmação, **de resultados aleatórios** – já que é impossível pedir

para o espírito soletrar um nome, usuários **costumam fazer perguntas com respostas iterativas** (como "*você morreu por* ...") **até que um "sim" seja obtido**. Já que a chance de obtenção de um sim é de 50%, 25%, 12,5% e 6,25%, respectivamente, nas primeiras quatro tentativas, **é fácil ver sentido nas respostas aleatórias**.

14. O TABULEIRO *OUIJA* TEM UMA ORIGEM ANCESTRAL?

O tabuleiro *Ouija*, quando vendido pela primeira vez, foi anunciado como sendo um tabuleiro de origem egípcia – algo que provavelmente **se valeu da febre de artefatos egípcios** que sucedeu a descoberta do sarcófago de Tutancâmon em 1922.

Não conhecemos usos egípcios desse tabuleiro, e a prática mais antiga similar ao *Ouija* **remonta à Dinastia Song**, em 1100 a.C., na China, com o *Fuji*, uma vareta em forma de Y, que era controlada por duas pessoas e produzia rabiscos na areia.

Figura 23: *Fuji*.

Na idade média, **o pêndulo era usado frequentemente como um instrumento de divinação**, prática que também surgiu de forma independente no Egito e na China. Em 1326, o Papa João XXII **proibiu o uso de pêndulos para divinação**.

Figura 24: pêndulo.

15. CONCLUSÕES

Assim, verificamos que métodos de divinação ou comunicação com o Além que dependem do movimento dos operadores – como mesas girantes, pranchetas, tabuleiros *Ouija*, copos, compassos ou pêndulos – **são resultados do efeito ideomotor**. Uma exceção é a brincadeira *Charlie Charlie*, em que o resultado produzido **é simplesmente ruído decorrente das correntes de ar na sala** oriundas da respiração e das janelas, o que **se comporta como um sinal aleatório** e **é interpretado com viés de confirmação**.

Os estudos sobre o efeito ideomotor nos mostraram que o resultado desses métodos **não é puramente aleatório**, mas sim **reflete intenções e conhecimentos inconscientes**. Porém, tentativas de checar se as origens inconscientes não poderiam vir de inteligências não humanas (como espíritos ou demônios) falharam em encontrar resultados uma vez que esses métodos **perdem eficácia com operadores vendados**, bem como têm o sucesso **diretamente relacionado à capacidade de registrar estímulos sutis de maneira inconsciente**.